



**Forum: The Blender Clan &#039;tchat**

**Topic: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?**

**Subject: Re: Pourquoi si peu de jeux achevés grâce au Game Engine?**

PostÃ© par: ebrain

Contribution le : 3/2/2009 12:34:26

Citation :

blendman a écrit:

Le jour où le BGE pourra afficher avec toutes les options (normal map, bloom, etc..) + la physic, les bricks logic et python, et bien ce sera le bonheur (même s&#039;il n&#039;affichait que 300 000 faces déjà ce serait top ).

Comme je le disais plus avant ça ne risque pas d&#039;arriver... Pas parce que c&#039;est un mauvais moteur, mais rien que le fait de ne pas être compilé et d&#039;utiliser un langage lent et simple comme Python castré ses performances à la base.

Voilà en fait comparer l&#039;UT engine et le BGE c&#039;est juste comparer un vélo à une clémentine

.

@+